

Kaoskontrol under Mærke-luppen - Mærkeguide

Det er en helt integreret del af spejderarbejdet, at spejderne skal lære at håndtere uventede situationer. Spejdermetoden er “learning by doing” – at man prøver sig selv af i situationer, hvor man ikke nødvendigvis kender udfaldet fra start. En omskrivning af “learning by doing” er “improvise, adapt and overcome”, som mange spejdere også har fået ind under huden.

Trin 1: Når mærket møder spejderne

Varighed: ca. 15 minutter

For at introducere juniorspejderne til mærket, tager du som leder en snak med spejderne om mærkets mål. Snak om, at det værste, du kan gøre, er ikke at gøre noget. Dette mærke hjælper dig til at blive bedre til at handle i uventede situationer. Vi øver os i at have overblik, finde forskellige muligheder og tage valg. Vi skal øve os i at se, hvilke konsekvenser vores handlinger har, og så vælge den bedste handling.

Spørgsmål til samtalen:

- Har du prøvet at stå i en situation, hvor du ikke vidste, hvad du skulle gøre?
 - Hvad gjorde du så?
- Hvis du ikke ved, hvad du skal gøre - hvordan beslutter du dig så?
 - Hvem kan du tage fat i?
 - Har du nogen ting, du altid gør?
- Har du prøvet at skulle yde førstehjælp? Kender du nogen, der har ydet førstehjælp?
- Ved du, hvad et kompromis er? Er du god til at indgå kompromisser?

Trin 2: Mærkets elementer

Mærket er opdelt i to dele:

- **En teoretisk del** med læren om basal førstehjælp
- **En praktisk del**, hvor spejderne gennem udfordrende aktiviteter skal lære at håndtere uventede situationer og forstå betydningen af et kompromis

Vi har opbygget materialet sådan, at du først får forskellige forslag til, hvordan du kan arbejde med førstehjælp i juniortroppen. Der er fokus på, at de basale færdigheder bliver trænet, så juniorerne får viden ind på rygraden.

Teoretisk del: Basal førstehjælp

De fire grundregler/trin i al førstehjælp:

1. Skab sikkerhed (stands ulykken)
2. Vurdér personen (Er der liv? Bevidstløs vs. hjertestop, frie luftveje; hoved bøj, hage løft, aflåst sideleje)
3. Tilkald hjælp (4x Hv: Hvem, hvor, hvad, hvor mange)
4. Giv førstehjælp (Psykisk førstehjælp, hjerte-lunge-redning, forbindelse, forbrændinger og snitsår.

Vi vil foreslå, at du gennemgår trinnene ét for ét med alt, hvad dette måtte indeholde (se parenteser med stikord eller [læs mere om reglerne her](#)). Når juniorerne har fået viden om de fire trin, skal de trænes gennem praktiske øvelser. Du kan finde nogle idéer til øvelserne under [mærkebeskrivelsen](#).

Eventuelt:

Måske er der en førstehjælps-instruktør blandt lederne eller forældrene i jeres gruppe? Eller måske kan I få en instruktør fra Røde Kors eller Beredskabsstyrelsen til at komme ud og give en instruktion i førstehjælp en mødeaften?

Det er også muligt at få en Giv liv-instruktør ud og give et 30-minutters kursus i hjertelungeredning og en hjertestarter. Disse spejdere skal være minimum 12 år. [Læs mere her](#).

Det kan også være, at I kender nogen, der er supergode til sårsminke (eller I selv har været på kursus...). Det gør altid førstehjælpsposterne mere spændende med godt sminkede figuranter.

Praktisk - håndtering af uventede situationer og læren om kompromis

Arbejdet med at håndtere uventede situationer er mindre skemasat. Her handler det om, at børnene får udfordringer, hvor de selv skal finde enten en god løsning – eller den mindst dårlige. Så i den del af mærket, er der større frihedsgrader, og også større behov for at tilpasse udfordringerne til netop jeres juniortrop.

Du kan finde idéer til [aktiviteter med uventede situationer her](#). Sørg for at have samtalen med spejderne (trin 1) i mente, så I kan finde ud af, om spejderne rykker sig.

Trin 3: Del med andre

Varighed: 10 minutter

På Facebook og Instagram kan I dele historier og billeder af seje udfordringer og sjove oplevelser med “Kaoskontrol”. Er det et videoklip af, når I overnattede i telt uden stænger, bandagerede det klammeste sårsminke eller noget helt tredje? I kan tage #Mærkeluppen #voresbidrag #Virykkerverden @kfumspejderne osv.

Du kan som leder også melde indsende dine aktiviteter til [aktivitetsdatabasen](#) til hjælp for andre, eller skrive til os på arbejdsprogram@kfumspejderne.dk.

Aktivitetsguide:

Aktivitet 1 (førstehjælps-øvelse): Spejderne skal lære at skelne mellem de fire grundregler (trin 2). Derfor skal de enkeltvis trække ét stykke papir, hvor én af grundreglerne står og “spille” denne situation. De andre spejdere skal gætte, hvilket trin der er tale om.

Aktivitet 2 (førstehjælps-øvelse): Førstehjælps-scenariet! For at træne spejdernes evne til at kunne udføre førstehjælp i praksis, kan spejderne blive udsat for realistiske scenarier, hvor én eller flere er kommet til skade på forskellige måder. Sværhedsgraden kan vurderes alt efter, hvor stor skaden er eller hvor mange, der er kommet til skade.

Aktivitet 3 (førstehjælps-øvelse): Åbn førstehjælpskassen. Det er vigtigt, at spejderne stifter bekendskab med førstehjælpsgrejet således, at de kan bruge det, hvis ulykken skulle være ude. Til mødet åbnes førstehjælpskassen, og spejderne skiftes til at bruge udstyret på hinanden.

Aktivitet 4: Stressløb, hvor spejderne skal lære at håndtere mange opgaver på kort tid. [Find aktiviteten her.](#)

Aktivitet 5: Handicap-pionering. Pionering med udfordringer. Du laver en masse sedler med forskellige handicap. Hver spejder trækker nu et handicap, og så skal der ellers pioneres, selv om der er blinde, lamme og døve i patruljen. [Læs mere om aktiviteten her.](#)

Aktivitet 6: Spejderne får en lang liste over ting, som de kan vælge at tage med på en øde ø. Først skal spejderne sætte sig hver for sig og udvælge 10 ting, de hver ville tage med. Derefter skal spejderne samles og i fællesskab beslutte, hvilke 10 ting de vil have med. Denne opgave vil helt sikkert udfordre spejdernes evne til at lytte og indgå kompromis.

Aktivitet 7: Overraskelsestur. En tur, hvor der undervejs viser sig at mangle ting: Ingen stænger til teltet, et kort, der kun dækker noget af ruten, der mangler madvarer osv. Eventuelt kan patruljerne mangle forskellige ting, så de ved at samarbejde kan klare sig sammen.